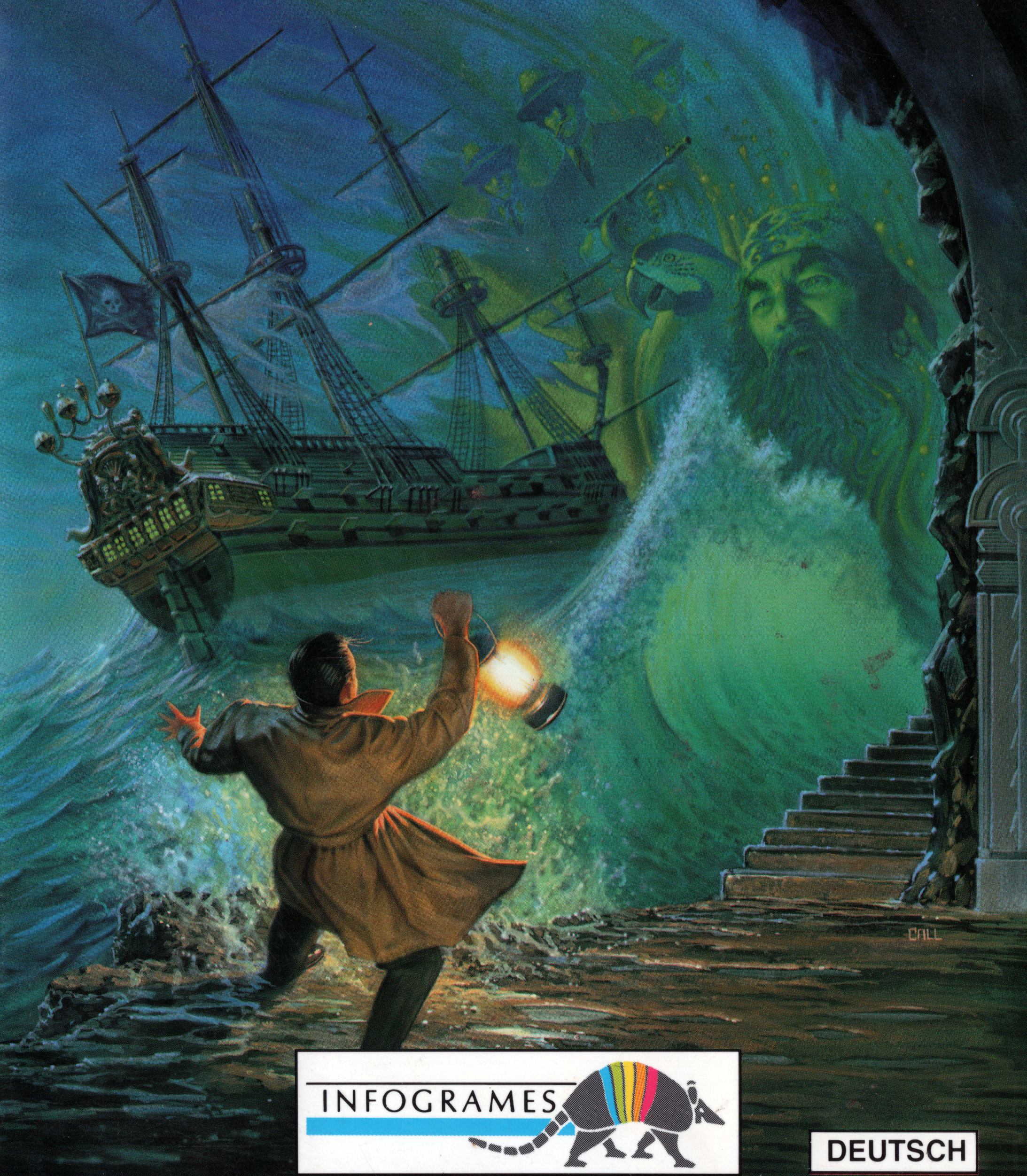
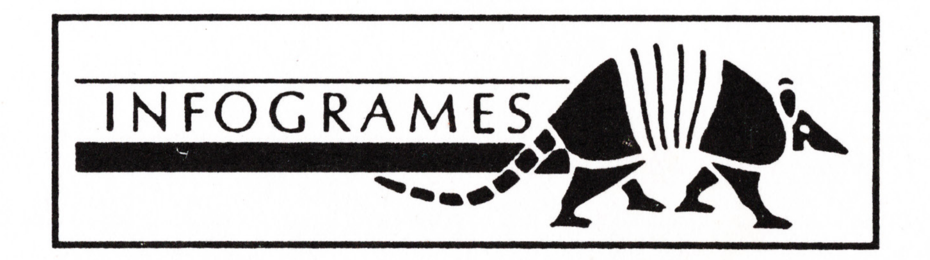
ALONE IN THE DARK 2™





ALONE IN THE DARK 2

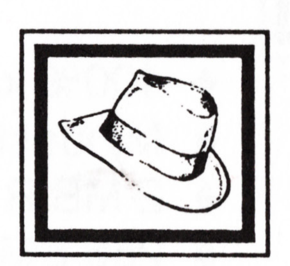









INHALTSVERZEICHNIS



ERFORDERLICHE COMPUTERAUSSTATTUNG 4

INSTALLATION, AKTUALISIERUNG UND PROGRAMMAUFRUF UNTER WINDOWS 4

INSTALLATION, AKTUALISIERUNG UND PROGRAMMAUFRUF UNTER DOS 5

SCHUTZVORRICHTUNG 5

EINLEITUNG 6

HAUPTMENÜ 6

STEUERUNG 6

DER BEFEHLSBILDSCHIRM 7

HANDLUNGEN UND UMGANG MIT DEN OBJEKTEN 7

DIE KÄMPFE 8

SPEICHERN, LADEN UND DIVERSE PARAMETER 9

FEHLERBEHEBUNG 10



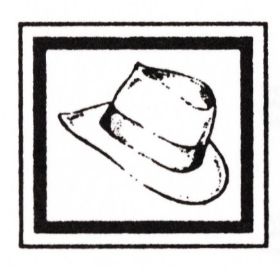


ERFORDERLICHE COMPUTERAUSSTATTUNG

- 100% kompatibler IBM PC AT
- Mindestens 25 MHz bzw. mehr empfohlen
- 2 MB RAM, mehr als 560 KB freier Speicher wird benötigt
- 256 EMS (Expanded Memory Specification)
- Grafikkarte VGA mit 256 Farben
- Festplatte (14 MB erforderlich)
- Maus und entsprechender Treiber

OPTIONAL

- Soundkarten: Sound Blaster, The Sound Source, AdLib und kompatible Karten
- Microsoft WINDOWS 3.1 oder höher



INSTALLATION, AKTUALISIERUNG UND PROGRAMMAUFRUF UNTER WINDOWS

INSTALLATION UNTER WINDOWS

- Schalten Sie den Computer ein, und laden Sie das DOS.
- Legen Sie die Diskette Nr. 1 in das Laufwerk ein. (Nachstehend bezeichnen wir das Diskettenlaufwerk mit dem Buchstaben A.)
- Starten Sie nötigenfalls das Windows-Programm.
- Im Programm-Manager rufen Sie im Menü "Datei" die Option "Ausführen" auf.
- In dem nun eingeblendeten Fenster steht der Cursor im Feld "Befehlszeile". Geben Sie A:\WINSTALL ein, und bestätigen Sie mit der Taste OK.
- In dem nun aufgerufenen Dialogfeld sind 4 Symbole abgebildet:
  Sprachen: Hier können Sie die gewünschte Sprache wählen.
  Optionen: Hier können Sie die Installationsoptionen wählen.
  Installieren: Hier wird die Installation gestartet.
  Beenden: Damit beenden Sie die Installation.
- Wenn die Installation abgeschlossen ist, erscheint eine Programmgruppe (oder ein Fenster) mit dem Namen ALONE IN THE DARK II im Programm-Manager.

AKTUALISIERUNG - ABÄNDERN DER KONFIGURATION UNTER WINDOWS

Sie können diverse Spielparameter wie Sprache oder Soundkarte ändern. Dazu klicken Sie auf die Programmgruppe ALONE IN THE DARK II und rufen das Symbol Aktualisierung auf. Nach Abändern der Parameter unter Optionen klicken Sie zur Bestätigung auf das Symbol Aktualisierung.

PROGRAMMAUFRUF UNTER WINDOWS

Das Spiel wird gestartet, indem Sie in der Programmgruppe ALONE IN THE DARK II das Symbol ALONE IN THE DARK II aufrufen.







INSTALLATION, AKTUALISIERUNG UND PROGRAMMAUFRUF UNTER DOS

INSTALLATION UNTER DOS

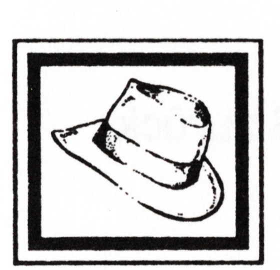
- Schalten Sie den Computer ein, und laden Sie das DOS.
- Legen Sie die Diskette Nr.1 in das Laufwerk A ein. (Nachstehend bezeichnen wir das Diskettenlaufwerk mit dem Buchstaben A.)
- Tippen Sie A:\INSTALL in die Befehlszeile C:\> ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.
- Im Installationsfenster sind 4 Symbole abgebildet:
  Sprachen: Hier können Sie die gewünschte Sprache wählen.
  Optionen: Hier können Sie die Installationsoptionen wählen.
  Installieren: Hier wird die Installation gestartet.
  Beenden: Damit beenden Sie die Installation.

AKTUALISIERUNG - ABÄNDERN DER KONFIGURATION UNTER DOS

Sie können diverse Spielparameter wie Sprache oder Soundkarte ändern. Schalten Sie mit dem DOS-Befehl CD (z.B. CD \INDARK2) auf das Verzeichnis um, in dem das Spiel angelegt wurde, und tippen Sie INSTALL ein.
Nach Abändern der Parameter unter Optionen klicken Sie zur Bestätigung auf das Symbol Aktualisierung.

PROGRAMMAUFRUF UNTER DOS

Schalten Sie mit dem DOS-Befehl CD (z.B. CD \INDARK2) auf das Verzeichnis um, in dem das Spiel angelegt wurde. Tippen Sie AITD2 ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

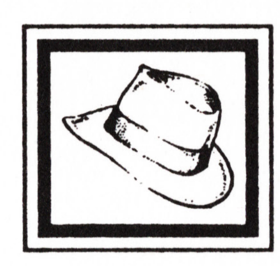


SCHUTZVORRICHTUNG

Nehmen Sie die Spielkarten zur Hand. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen: Legen Sie die eine Karte über die andere mit der angegebenen Figur und Farbe nach oben (z.B. Pik-Bube über Herz-Dame). Beantworten Sie die Frage des Programms, indem Sie das Zeichen angeben, das im Fenster der verlangten Zeile und Spalte erscheint.
Beispiel: Wenn Sie die Treff-Dame auf die Pik-Zehn legen, erscheint im 1. Fenster der 1. Zeile ein rotes Herz.

F1: .... Pik
F2: .... Herz
F3: .... Karo
F4: .... Treff
F5: .... Nichts
F6: .... Gelb
F7: .... Grün
F8: .... Blau
F9: .... Violett
F10: .... Orange

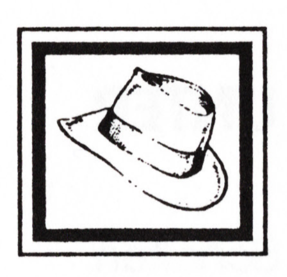




EINLEITUNG

Sie heißen Edward Carnby, und die Presse betitelt Sie schon "Detektiv des Unergründlichen". Sie könnten weiterhin ruhige Tage im Lehnsessel Ihres Büros genießen. Doch Ihr Freund Ted Striker ruft Sie dringend um Hilfe. Die kleine Grace Saunders, die vor einigen Tagen entführt wurde, wird wahrscheinlich in einem alten kalifornischen Gut, Hell's Kitchen, gefangen gehalten.

Das Haus gehört, wie es scheint, dem Anführer einer Gang von Bootleggern. Sein Name? One Eyed Jack. Darum nehmen Sie sich einen Rat zu Herzen: Greifen Sie sich ihren 38er Special, der Sie nie im Stich läßt. Eine Thompson MP wäre auch nicht schlecht... Und nun viel Glück; das werden Sie brauchen können, denn von nun an sind Sie allein... allein in der Finsternis!



HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü stehen 3 Optionen zur Auswahl.

NEUES SPIEL BEGINNEN

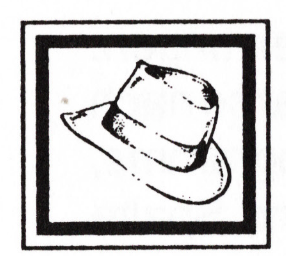
Wenn Sie ein Spiel beginnen wollen, wählen Sie diese Option und bestätigen die Wahl mit der Eingabetaste.

GESPEICHERTES SPIEL LADEN

Wenn Sie diese Option mit der Eingabetaste bestätigen, wird die Tabelle der bereits gespeicherten Spiele eingeblendet. Sie wählen mit den Pfeiltasten die Datei, die Sie einlesen wollen und bestätigen mit der Eingabetaste.

ZURÜCK ZU DOS/WINDOWS

Wenn Sie diese Option wählen, kehren Sie zu DOS bzw. zu WINDOWS zurück.



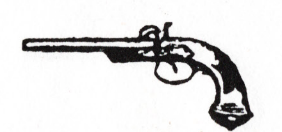
STEUERUNG

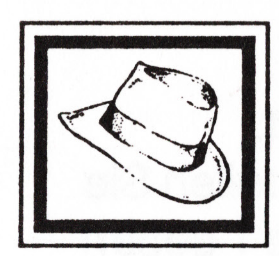
Die Figur (Edward, manchmal aber auch Grace) wird mit Hilfe der Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt.

↑ .... vorwärts gehen	↓ .... zurück gehen.
← .... nach links gehen	→ .... nach rechts gehen

Wenn sie sich laufend vorwärts bewegen soll, lassen Sie beim Gehen den Pfeil ↑ los und drücken ganz schnell wieder drauf.

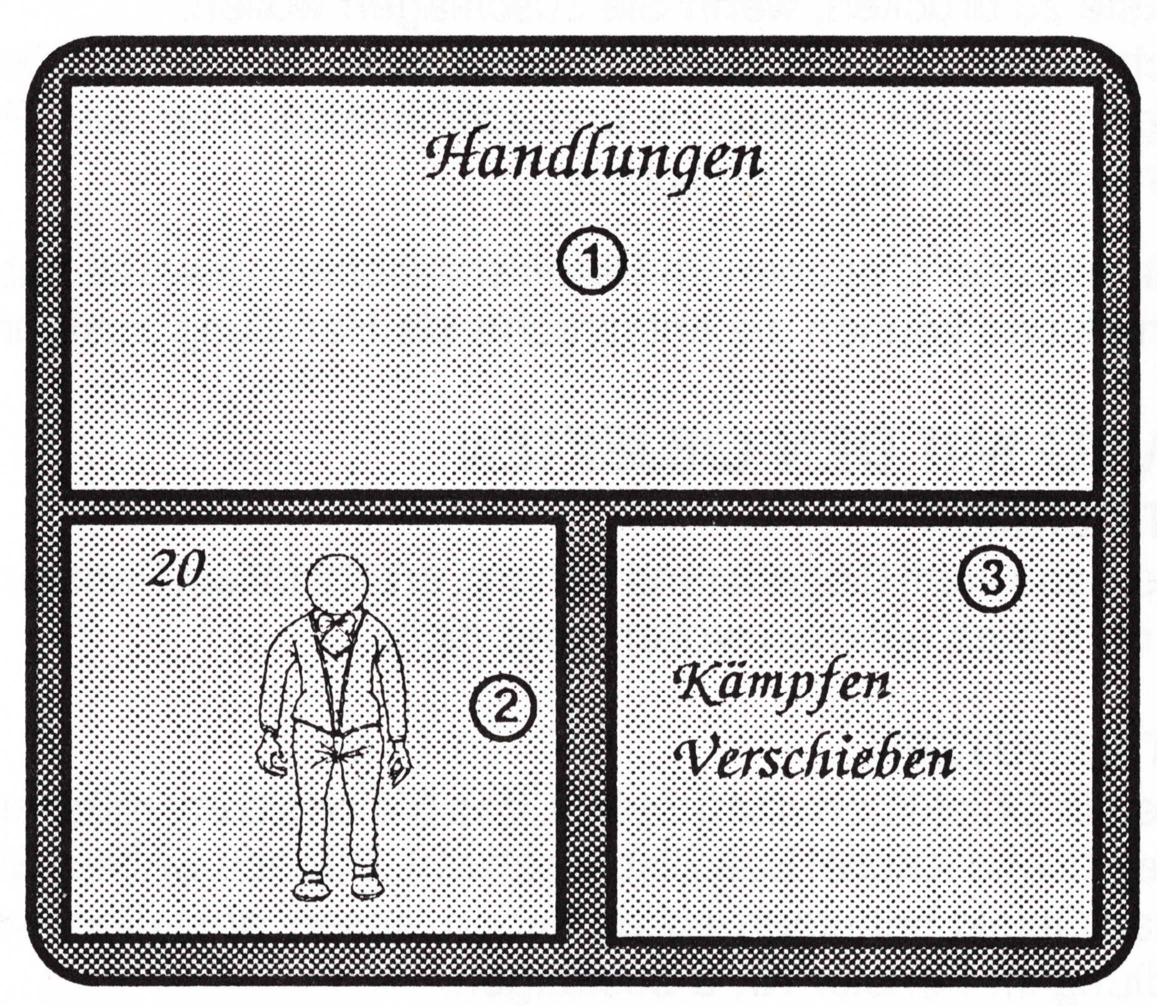






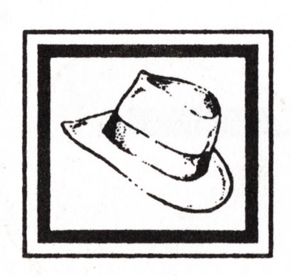
DER BEFEHLSBILDSCHIRM

Um bestimmte Handlungen durchführen und die gefundenen Objekte benutzen zu können, müssen Sie den Befehlsbildschirm einblenden. Dazu drücken Sie die Taste I (Inventar) oder die Eingabetaste. Die folgende Bildschirmanzeige erscheint:



1. Der obere Teil des Bildschirms, Fenster Nr. 1, enthält die Objekte, die Sie gefunden haben.
2. Das Fenster Nr. 2, links unten auf dem Bildschirm, zeigt eine Ansicht Ihrer Figur mit der Anzahl ihrer Lebenspunkte bzw. ein ausgewähltes Objekt mit der entsprechenden Munition, Nachfüllung usw.
3. Das Fenster Nr. 3, rechts unten auf dem Bildschirm, zeigt die möglichen Handlungen an: Handlungen der Figur oder Umgang mit einem ausgewählten Objekt.

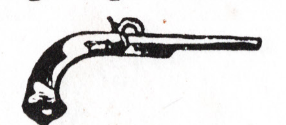
Wenn Sie eine bestimmte Handlung ausführen oder ein Objekt benutzen wollen, wählen Sie die Option "Handlungen" bzw. das in Ihrem Besitz befindliche Objekt mit den Pfeiltasten aus und bestätigen mit der Eingabetaste oder der Leertaste. Sie wechseln ins Fenster Nr. 3. Mit den Tasten Pfeil auf und Pfeil ab wählen Sie das gewünschte Kommando oder die gewünschte Funktion. Mit der Eingabetaste bestätigen Sie Ihre Wahl.



HANDLUNGEN UND UMGANG MIT DEN OBJEKTEN

HANDLUNGEN

Sie können zum gewünschten Zeitpunkt gewisse Handlungen ausführen: Kämpfen oder Verschieben. Andere Aktionen sind direkt mit den Objekten verbunden, die Sie besitzen (siehe Umgang mit den Objekten).





- ♦ **Kämpfen:** Drücken Sie auf die Leertaste, und halten Sie sie gedrückt. Sie sind nun kampfbereit. Wenn Sie die Tasten ← oder → betätigen, teilen Sie Schläge aus, entweder eine linke Gerade oder eine rechte. Mit der Taste ↑ geben Sie einen Kopfstoß, mit der Taste ↓ einen Fußtritt.
  Vergessen Sie nicht, die Leertaste gedrückt zu halten und die entsprechende Pfeiltaste zu drücken, wenn Sie zuschlagen wollen.
- ♦ **Verschieben:** Um ein großes Objekt oder ein Möbelstück zu verschieben, betätigen Sie die Leertaste und gleichzeitig eine der Pfeiltasten, die der gewünschten Richtung entspricht.

Wenn Sie eine der Optionen im Befehlsbildschirm gewählt haben, kehren Sie ins Spiel zurück und können die entsprechende Handlung ausführen.

UMGANG MIT DEN OBJEKTEN

OBJEKT NEHMEN

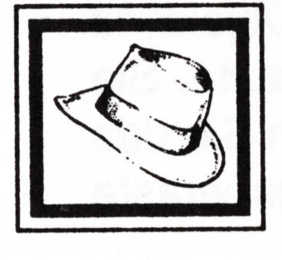
Wenn Sie sich einem Gegenstand nähern, erscheint ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie es nehmen wollen oder nicht.

OBJEKT BENUTZEN

Wenn Sie ein Objekt benutzen wollen, das Sie besitzen, müssen Sie es in der Liste auswählen (siehe Kapitel Befehlsbildschirm). Danach wählen Sie die Handlung, für die Sie das Objekt benutzen wollen (laden, essen, abstellen, werfen...), indem Sie die Handlung im Fenster Nr. 3 bestätigen.
Nach der Rückkehr in den Spiel-Bildschirm bestätigt eine Meldung die verlangte Handlung.

ANDERE NÜTZLICHE TASTEN

S: Aktiviert oder deaktiviert den Sound, ohne daß dazu der Parameter-Bildschirm aufgerufen werden muß.
M: Aktiviert oder deaktiviert die Musik, ohne daß dazu der Parameter-Bildschirm aufgerufen werden muß.
P: Pause.
I: Aufruf des Inventar-Bildschirms (siehe Befehlsbildschirm).



DIE KÄMPFE

Sie können Nahkämpfe oder Kämpfe mit Waffen führen.

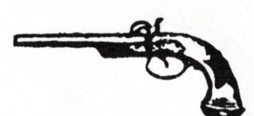
NAHKÄMPFE

Wählen Sie die Option "Kämpfen" aus den "Handlungen". Bei gedrückter Leertaste benutzen Sie die Pfeiltasten in folgender Weise:

- **Pfeil nach links:** .... Faustschlag nach links
- **Pfeil nach rechts:** .... Faustschlag nach rechts
- **Pfeil auf:** .... Kopfstoß
- **Pfeil ab:** .... Fußtritt

Halten Sie die Leertaste und eine der Pfeiltasten lange genug gedrückt, damit der Schlag auch richtig ankommt.





KAMPF MIT EINER HIEB- ODER STICHWAFFE

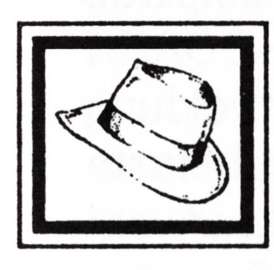
Wählen Sie erst die Waffe und dann die Option "Benutzen". Es gibt allerdings einige herkömmliche Gegenstände die Sie auch als Waffe verwenden können. Halten Sie die Leertaste gedrückt, und benutzen Sie eine der folgenden Pfeiltasten:

- Pfeil nach links: .... Hieb von links nach rechts
- Pfeil nach rechts: .... Hieb von rechts nach links
- Pfeil auf: .... Hieb von unten nach oben oder gerader Stoß
- Pfeil ab: .... Hieb von unten nach oben

KAMPF MIT EINER FEUERWAFFE

Wählen Sie erst die Waffe und dann die Option "Benutzen". Halten Sie die Leertaste gedrückt, und benutzen Sie eine der folgenden Pfeiltasten:

- Pfeil nach links: .... Waffe nach links bewegen
- Pfeil nach rechts: .... Waffe nach rechts bewegen
- Pfeil auf oder ab: .... Feuer



SPEICHERN, LADEN UND DIVERSE PARAMETER

Mit der Taste Esc erscheint der folgende Bildschirm:

Zurück zum Spiel
Speichern
Gespeichertes Spiel laden
Musik ein
Sound ein
Details normal
Abbrechen

Wählen Sie die gewünschte Option mit Hilfe der Pfeiltasten.

SPEICHERN

Setzen Sie mit den Auf- und Ab-Pfeiltasten den Cursor auf die gewünschte Zeile. Geben Sie den Namen ein, unter dem das Spiel gespeichert werden soll. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

GESPEICHERTES SPIEL LADEN

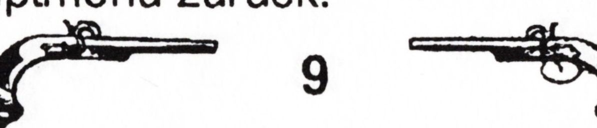
Wählen Sie mit den Auf- und Ab-Pfeiltasten das Spiel, das Sie laden möchten, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

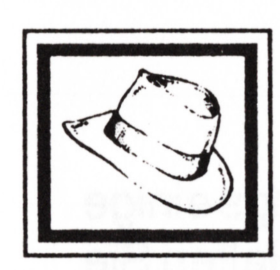
DETAILS NORMAL/GROB

Damit kann die Geschwindigkeit des Spiels beeinflußt werden.

ABBRECHEN DES LAUFENDEN SPIELS

Sie kehren zum Hauptmenü zurück.





FEHLERBEHEBUNG

PROBLEM: DAS PROGRAMM WIRD NICHT RICHTIG GELADEN.

- ♦ Haben Sie ALONE IN THE DARK II auf Ihrer Festplatte installiert? Siehe "Installation, Aktualisierung und Programmaufruf".
- ♦ Haben Sie die richtige Konfiguration gemäß dem Kapitel "Erforderliche Computerausstattung"?
- ♦ Haben Sie spezielle Peripheriegeräte? Entfernen Sie die Peripheriegeräte, starten Sie den Computer neu, und laden Sie das Programm nochmals.

PROBLEM: BEI DER INSTALLATION ERSCHEINT DIE MELDUNG "READ ERROR"

- ♦ Haben Sie die richtige Diskette in das Laufwerk eingelegt? Die Einhaltung der Reihenfolge der Disketten ist für eine korrekte Installation unbedingt erforderlich.
- ♦ Sie können die Disketten auch ohne das Installationsprogramm auf die Festplatte kopieren. Schalten Sie auf das Verzeichnis um, in dem Sie ALONE IN THE DARK II installieren wollen. Legen Sie die Diskette ein, bei der die Fehlermeldung erschienen ist. Kopieren Sie mit COPY A:*.* (oder B:*.*) und der Eingabetaste alle Dateien von der Diskette. Beispiel: Sie wollen Diskette Nr. 3 vom Laufwerk A: in das Verzeichnis INDARK2 kopieren. Legen Sie die Diskette 3 in das Laufwerk A ein. Tippen Sie CD \INDARK2 in die DOS-Befehlszeile ein, und betätigen Sie die Eingabetaste. Danach geben Sie den Befehl COPY A:*.* ein und bestätigen mit der Eingabetaste.

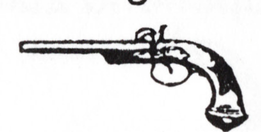
PROBLEM: DIE MELDUNG "NOT ENOUGH DOS MEMORY" WIRD EINGEBLENDET

- ♦ Haben Sie speicherresidente Programme geladen?
  Taschenrechner, Uhren, Cache-Speicher und Windows von Microsoft sind sogenannte speicherresidente Programme. Diese Programme werden oft automatisch über die Datei AUTOEXEC.BAT in den Speicher eingelesen, wenn Sie den Computer starten.
  Wenn dies der Fall ist, müssen Sie den Computer von einer DOS-Programmdiskette aus starten oder die entsprechenden Programmzeilen aus der Datei AUTOEXEC.BAT entfernen.
  Näheres über speicherresidente Programme und den Umgang mit den Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS entnehmen Sie Ihrem Computerhandbuch.
- ♦ Haben Sie wirklich mehr als 560 KB freien Arbeitsspeicher und 256 KB EMS? Überprüfen Sie die Speicherverfügbarkeit mit Hilfe des DOS-Befehls MEM. Dieses Dienstprogramm zeigt die Belegung des Arbeitsspeichers und die Kapazität des EMS an.
- ♦ Wenn Sie nach dem Laden von DOS weniger als 560 KB Speicher verfügbar haben, erstellen Sie eine DOS-System-Diskette wie nachstehend beschrieben:

1. Schritt:

- Legen Sie eine leere Diskette in dem Format Ihres Laufwerks bereit.
- Schalten Sie auf die Festplatte (C: <Eingabetaste>) um.





- Legen Sie die leere Diskette in das Laufwerk A ein, und geben Sie den Befehl FORMAT A: /S ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.
- Wenn die Formatierung abgeschlossen ist, werden Sie gefragt, ob Sie eine weitere Diskette formatieren wollen. Verneinen Sie dies, und betätigen Sie die Eingabetaste. Sie haben jetzt eine DOS-System-Diskette mit der Minimalkonfiguration.

2. Schritt:
- Kopieren Sie die Dateien MOUSE.COM (falls Sie eine Maus benutzen), KEYBOARD.SYS und KEYB.COM auf die Diskette.

3. Schritt:
- Legen Sie eine AUTOEXEC.BAT-Datei an. Dazu schalten Sie auf Laufwerk A um (A: <Eingabetaste>).
- Geben Sie den Befehl COPY CON AUTOEXEC.BAT ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.
- Geben Sie PROMPT PG ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.
- Geben Sie MOUSE ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste (wenn Sie eine Maus benutzen wollen).
- Geben Sie KEYB GR (deutsche Tastatur) ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.
  (Wenn Sie eine andere Tastatur verwenden, geben Sie die entsprechende Landeskennung ein: FR für Französisch, IT für Italienisch, SP für Spanisch, UK für Englisch.)
- Drücken Sie die Taste F6, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

4. Schritt:
- Schalten Sie Ihren Computer aus, warten Sie ein paar Sekunden, legen Sie die neue DOS-System-Diskette in Laufwerk A ein, und schalten Sie den Computer wieder ein. Er lädt nun das Betriebssystem von der Diskette und läßt so viel Arbeitsspeicher wie möglich frei.
- Versuchen Sie, das Spiel nochmals zu installieren bzw. zu starten. Halten Sie sich dabei an die Anweisungen im Kapitel "Installation, Aktualisierung und Programmaufruf".

PROBLEM: DIE MELDUNG "NOT ENOUGH EMS" WIRD EINGEBLENDET

♦ Wenn Sie nicht über 256 KB EMS verfügen, vergewissern Sie sich, daß das Programm EMM386.EXE sich im DOS-Verzeichnis befindet, und fügen Sie folgende Zeile in der Datei CONFIG.SYS ein:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM

Wenn Sie alle in diesem Kapitel vorgeschlagenen Lösungen ausprobiert haben und Ihr Problem noch immer nicht beseitigt ist, wenden Sie sich schriftlich oder telefonisch (werktags 15-17 Uhr) an die BOMICO-Serviceline:

BOMICO Serviceline
AM SÜDPARK 12
65 451 KELSTERBACH
Tel: 061 07 / 62067





CREDITS
AN INFOGRAMES PRODUCTION

Produced by
Bruno BONNELL
Directed by
Franck DE GIROLAMI
First assistant
Vincent TERRAILLON
Cutting
Laurent PARET - Christophe NAZARET - Patrice PONCE
Production designer
Patrick CHARPENET
Modeling 3D & animations
Jean-Marie NAZARET - Frédérique BOURGIN
Sets designers
Frédérique NANTERMET- Sylvie SILVY - Jean-Christophe BLANC
Roughman
Thomas CHANEL
Flashback
Daniel BALAGE
Designers
Josiane GIRARD - Christophe ANTON
Screenplay
Hubert CHARDOT
Adapted by
Frederic CORNET - Christian NABAIS
Original score & sound effects
Jean Luc ESCALANT
Publishing
Edith PROTIERE - Olivier ROBIN
Translations
Beate REITER VIALLE

Special thanks to
Eric MOTTET - Olivier GOULAY - Jean-Marie BOUSSARD
Greg CALL - Camille GELLOZ

